Manuel d'utilisation du Mélangeur d'Aide à la Décision

Configuration requise

Système d'exploitation : Windows 2000, XP, Vista, Seven
Mémoire vive : 256 Mo ou plus
Résolution d'écran : 1024 x 768 pixels ou plus
Composant logiciel requis : Microsoft .NET Framework 3.0 ou plus

Introduction

Le M.A.D peut être comparé à un pendule dans son mode de fonctionnement. **Pour avoir un maximum de performances il est très important de configurer correctement le témoin de vos paris.** Sans cette information vitale, le mélange ne peut être réellement pertinent.

Fonctions communes

Nouveau jeu : permet de faire une remise à zéro.

Ouvrir un jeu : ouvre une fenêtre permettant de charger un jeu sauvegardé précédemment, par exemple pour inscrire le résultat.

Sauvegarder le jeu : permet de sauvegarder le jeu en cours qui a été paramétré et/ou mélangé. Si il s'agit d'un nouveau jeu, un fichier sera créé avec la date du jour. Si plusieurs jeux sont sauvegardés durant une même journée, un numéro sera incrémenté (exemple de noms de fichiers pour le 29/09/2009 : 29092009-1, 29092009-2, 29092009-3, 29092009-4, etc.). Par contre, si vous venez d'ouvrir un jeu et que vous le sauvegardez à nouveau, le nom de fichier n'est pas modifié.

Supprimer un jeu : permet de supprimer un ou plusieurs jeux à la fois. Cette action est irrévocable.

Imprimer le jeu : imprimer le jeu en cours sur l'imprimante installée par défaut. Si aucune imprimante n'est installée, le logiciel génère un fichier au format PDF qui pourra être imprimé plus tard.

Inscrire le résultat : affiche un cadre prévu pour insérer le résultat.

1/ Partie Loto - Keno - Euro Millions - Rapido

Le paramétrage du témoin est simple. Indiquez la date du tirage puis choisissez le nombre de numéros à cocher, traduisant le nombre de numéros qui composent la loterie à laquelle vous souhaitez parier. Si vous choisissez l'Euro Millions, deux étoiles seront calculées, si vous choisissez le Loto, un numéro complémentaire sera calculé. Choisissez enfin le nombre de numéros à mélanger selon votre approche personnelle.

Il vous reste à cliquer sur "Lancer le M.A.D" pour effectuer un mélange.

2/ Partie Courses Hippiques

Le paramétrage du témoin vous permet de configurer le pays, l'hippodrome, la date, le numéro de réunion et le nombre de courses. Attention, selon la capacité de votre ordinateur, le logiciel peut mettre du temps si vous choisissez un nombre important de courses. Soyez patients quelques instants et laissez le logiciel se charger.

Deux modes de jeux sont disponibles. En mode manuel, vous devez indiquer les numéros des chevaux que vous souhaitez mélanger. Vous pouvez par exemple insérer les numéros d'un pronostic hippique que vous appréciez, ou votre sélection personnelle, pour ensuite demander au M.A.D d'en extraire une synthèse par un mélange. En mode automatique, vous n'avez qu'à insérer le nombre de partants d'une course pour que le M.A.D réalise une sélection originale.

Pour chaque course, le M.A.D nécessite la configuration du numéro de course, du nombre de chevaux à mélanger (qui doit toujours être supérieur au nombre de chevaux inscrits) ainsi que le choix du jeu. Des alertes sont données et la course ne sera pas calculée si vous ne respectez pas ces indications.

Si dans l'option "Choix du jeu", vous ne trouvez pas le jeu qui vous correspond, vous pouvez insérez vous-même le nom du pari souhaité.

A tout moment, vous pouvez décider de réaliser un nouveau mélange mais de conserver le mélange pour certaines courses. Cochez dans ce cas l'option "Ne pas mélanger" pour les courses auxquelles vous souhaitez conserver le mélange.

En haut à droite de chaque cadre de course (cadre bleu), un bouton avec un X permet de faire une remise à zéro uniquement de ce cadre de course.

Une version Turf Express, accessible en cliquant sur le bouton "Version Turf Express" situé en dessous du bouton "Lancer le M.A.D" vous permet d'utiliser le M.A.D en suivant les courses, surtout si vous avez besoin rapidement d'effectuer un mélange. Cette fenêtre restera en premier plan.

Enfin la dernière option de la partie Courses Hippiques est la possibilité d'inscrire les arrivées (bouton situé en haut à droite). Vous pouvez indiquer si votre jeu a été gagné ainsi que l'arrivée des 5 premiers chevaux de la course. Ces informations seront prises en compte si vous sauvegarder le jeu.

3/ Partie Roulette

Tout comme la partie Courses Hippiques, vous retrouverez une version réduite en cliquant sur le bouton "Ouvrir le M.A.D dans une petite fenêtre".

Le choix du jeu (cadre bleu) vous permet de choisir entre les différents jeux simples de la roulette mais aussi de réaliser un mélange avec une douzaine, ou deux douzaines. C'est certainement la partie la plus accessible du M.A.D, mais néanmoins très efficace pour l'utilisation de casino en ligne.

N'hésitez pas à définir des objectifs en gain et en perte pour utiliser sereinement le M.A.D et ainsi mettre toutes les chances de votre côté.